Sinclair ZX SPECTRUM Userclub

Clubinfo Nr. 7 (112) vom 01. Juli 1993

Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 42210 Wuppertal
Telefon 0202 / 55 66 89 - Telefax 0202 / 59 47 21
Stadtsparkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Kto. 853382

Hallo Freunde,

durch meinen Jahresurlaub bedingt, kommt dieses Info wahrscheinlich einige Tage später bei Euch an. Ich bin dann gerade in Griechenland. Daher kann ich an dieser Stelle auch nicht auf aktuelle Themen eingehen. Ich wünsche deshalb allen Mitgliedern viel Spaß mit dem neuen Info und einige Sonnentage. Im nächsten Heft werde ich mich ausführlicher zu Wort melden.

Rolf Knorre

SCREEN! by Sperti

Bevor Screen! aktiviert wird sollte sich eine DTP-Grafik im Speicher befinden. Was ich mit der Bezeichnung DTP - Grafik meine? Ihr habt doch mit

```
>F-XE .typeliner!        5081
>FILE .w43               2588
>FILE .BILD1              358
>Fnt3 .b.BP 1            1290
>Fnt3 .Orator            2538
>Fnt3 .Oratorbold        2571
>FILE .BILD11              69
>FILE .1                 1207
>FILE .sn*               1819
>BILD .asterix2          2756
>FILE .Text              4450

SCREEN!: (G) Aufruf (S) Sichern (L) Liste (Q) Ende (C) CLS
```

Sicherheit schon mal ein Screen in den Speicher von Wordmaster aufgerufen und anschließend mit Rename wieder gesaved. Euer File läßt sich nun nicht mehr als **>Graph<** - Screen laden, aber Ihr könnt Euer File mit der >L< Load - Funktion (WM - Menue) laden. Nun, Screen! kann aus diesem DTP-File wieder ein Screen -File machen. Screen! wird mit **"G"(et)**, **Namen** eingeben und **Enter** aktiviert. Bild 1 zeigt das Menue (+ Speicherinhalt) von Screen direkt nach der Aktivierung. **(G) - Aufruf** = File aufrufen • **(S) - Sichern** = Saven/Abspeichern • **(L) - Liste** = WM-Speicherinhalt • **(Q) - Ende** = Zurück zum Menue • **(C) - CLS** =

Bildschirm löschen • **"G"** drücken und den Namen der DTP-Grafik eingeben. Nachdem Enter gedrückt wurde erscheint Euer File (Bild 2) auf dem Bildschirm. Mit **"S"**, **Namen** eingeben und **Enter** wird Euer File nun abgespeichert. Das File läßt sich nun als **"Screen"** wieder

in den Speicher laden. Mit Taste **"Q"** geht es zurück in das Menue von WM. Mit **"C"** (CLS) wird der Bildschirm gelöscht und ist somit bereit ein neues File zu bearbeiten. Mit der Funktion **"L"** (Liste) könnt Ihr den Speicherinhalt (BILD 1) von Wordmaster als Screen-File festhalten. Taste **"L"** drücken und der Speicherinhalt von WM erscheint (Bild 3) auf dem B-Schirm. Mit **"S"** (Sichern) könnt Ihr nun den Screen absaven. •

DIGI! by Sperti

liest in Verbindung mit dem **Videoface** (Robotronic) Videosignale vom Fernseher, Videorecorder, Camcorder sowie anderen Computern direkt ins DTP. **START:** Wordmaster laden - Digi! einladen. Digi! wird wie schon bei DTP-Files gewohnt mit **"G"(et)**, Namen eingeben und Enter aktiviert. Ihr könnt jetzt den Videorecorder starten, mit Hilfe des Drehknopfs kann nun der Kontrast verändert werden. Um einen Screen

zu **"FIXIEREN"** (BILD 2-4) muß die **"Space"** - Taste gedrückt werden. Mit den Pfeiltasten wird jetzt die Größe des Files definiert. **Namen** eingeben + **Enter** und Euer Videofile befindet sich im Speicher von WM. Ihr könnt natürlich die schon mit dem Originalprogramm erstellten Video-Screens ebenfalls ins DTP laden. •

ENDE

Im nächsten Teil geht es um den fünfteiligen Font **"CANDLE 5"**. Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß.

G. Marten **02.06.93**

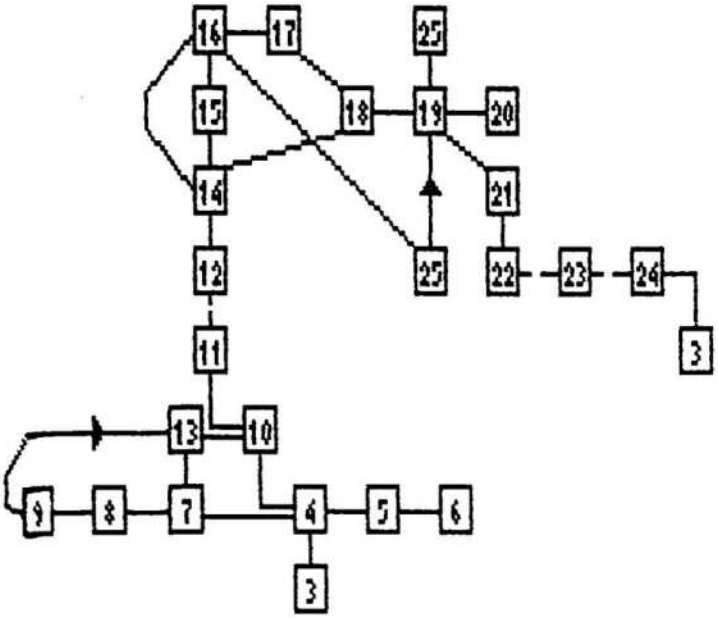
Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

Harald R. Lack
Heidenauer Str. 5
8201 Raubling

* DOUBLE 'H' SOFTWARE *

Liebe Clubmitglieder!!

Heute folgt also die dritte Teillösung zum Adventure "LORDS OF TIME" und es geht nahtlos am Ende des letzten Beitrages weiter. Wir hatten gerade erfolgreich die ersten beiden Zeitzonen überstanden und waren in nördlicher Richtung aus der Zeitmaschine gegangen nachdem wir vorher die Zeitzone 3 - die Steinzeit - eingestellt hatten. Dadurch gelangen wir wieder in die bereits aus den anderen Teilen bekannte Location 4 (below a small hill). In dieser Zeitzone treffen wir auf folgende Locations:



24) BELOW A SMALL HILL
25) WEST OF THE WATERHOLE
26) BY A POOL OF MUDDY WATER / TYRANNOSAURUS REX
27) WEST OF THE HILL
28) ON THE PRAIRIE / ALLOSAURUS
29) IN A DEEP PIT / GREEN LEAVES, MIRROR, BRONTOSAURUS
10) CLIMBING A WELL WORN PATH
11) WIDE LEDGE OUTSIDE A WARM CAVE
12) IN A LARGE DRY CAVE / CAVEMEN
13) THE EDGE OF THE PIT
14) IN A STORE CAVE / DINOSAUR EGG
15) HANDICRAFT CAVE / STONE POT
16) THE JUNK-STREWN PEBBLE AND SHELL ROOM / PAINTED PEBBLE
17) IN THE SMALLEST CAVE
18) IN THE STONE AGE ARMOURY / STONE CLUB
19) IN THE TROPHY CAVE / ANIMATED CAVE SKELETON
20) IN THE TREASURY VAULT / ONYX FIGURINE
21) CROSSING A WOODEN BRIDGE / CAVEMAN
22) IN THE INVENTION ROOM
23) IN THE INVENTION ALCOVE
24) SMALL RECESS / WHEEL
25) PAINTING STUDIO

Es geht wie folgt weiter:

W (wir treffen auf einen Allosaurus), E (der Allosaurus

folgt uns), E, E, E (dort ist ein Tyrannosaurus der sich jetzt mit dem Allosaurus anlegt. Glücklicherweise töten sich beide gegenseitig), W, W, W, W, W, take leaves, take mirror, wave leaves (ein Brontosaurus greift sich die Blätter und zieht auch uns in die Höhe), E (aber der Brontosaurus versperrt den Weg), wave mirror (es ist ein magischer Spiegel und er saugt den Brontosaurus auf), E, U, in, drop mirror (er zerbricht und der Brontosaurus erscheint wieder und verjagt die Höhlenmenschen), N, take egg, N, take stone pot, N, take pebble, E, SE, take stone club, E, throw pebble, E, take figurine, W, SE (wir sehen einen Höhlenmann der eine Höhlenfrau bei den Haaren zieht), throw club (der Treffer haut den Höhlenmann von der Brücke und die Frau gibt uns einen Goldklumpen), S, say EUREKA, in (wir sehen ein Schild mit der Aufschrift "JWAAMTETS" - richtig sortiert heißt das "James Watt"), say James Watt, in, take wheel, D.

Jetzt sind wir wieder in der Zeitmaschine und es ist an der Zeit wieder einige Gegenstände abzulegen:

drop figurine, drop nugget, drop egg, drop stone pot, drop tin opener. Score eingeben und hoffen, daß 350 out of 1000 erscheint. Wir treffen die Vorbereitungen für Zeitzone 4. Turn cog 4, swing pendulum, N.....

To be continued in the next issue of the club info.....

Bis dann, good byte!!

Josef Rebein

4760 Werl, den 30.06.93
Kucklermühlenweg 36

Verkaufe:

Shinwa CP 80 Centronics-Drucker, neues Farbband und neues Reserve-Farbband, kpl. mit Hardware-Interface für Spectrum 120.-DM

Eprommer 2732 - 27256 mit Textoolsockel für Spectrum 50.-DM

ULA-Chip für Spectrum 48k, orginal verschweißt 40.-DM

ULA-Chip für Spectrum 48k, gebraucht 100% ok. 25.-DM

Spectrum plus 48k, Netzteil, Kabelsatz 8o.-DM

Tel. 02922/85608

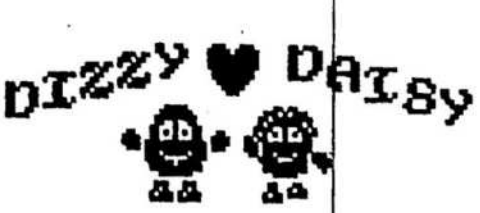
Die Preise verstehen sich zuzüglich Porto.

Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 71334 Waiblingen, ☎ 07151/22387

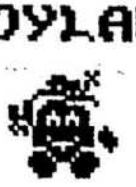
Hallo Spectrumfreunde,

Heute möchte ich Euch ein interessantes Adventure-Programm vorstellen das schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat. Der Spielwitz ist trotzdem erhalten geblieben. Die Handlung ist recht schnell erzählt. Dizzy (die Spielfigur) muß ein Labyrinth durchwandern und gewisse Aufgaben erfüllen. Ganz zum Schluß wird die geliebte Daisy aus einem Käfig befeit. Ein wenig erinnert mich die Handlung an Tree Weck in Paradise. Recht clever hat die Firma Codemaster das Programm aufgebaut. Automatisch checkt das Programm ab, ob ein 48er oder 128er im Einsatz ist. Sobald ein 128er betrieben wird, läd er einen Part am Schluß mehr ein als beim 48er. In dem letzen Part befindet sich die drei Kanalmusik sowie ein Bild, das auf ein älteres Programm hinweist. Nun möchte ich Euch nicht länger auf die Folter spannen und beginne mit der Abhandlung.

Das Programm beginnt im Verlies. Man nehme den Wasserkrug und das Brot auf. Stelle den Wasserkrug am Feuer ab. Feuer verlöscht. Gehe links weiter und nehme den Stein beim Faß auf. Hüpfe rechts zur Ratte hoch. Vorsicht immer Abstand halten und lege das Brot ab. Ratte verschwindet. Springe über das Loch zur Eingangshalle. Stufen besteigen und auf die linke Emporenseite springen. Schalter für die bewegliche Pforte betätigen. Zum Stufenanfang zurückgehen, links gehen Coin (1) aufnehmen und Stein auf die Holzbrücke legen. Zum Schalter gehen, links nach oben springen Coin (2) im West Flügel aufnehmen. Nach rechts in den Bankettsaal springen Coin (3) aufnehmen. Auf dem Tisch ganz links außen hinstehen und nach links oben auf den Absatz beim Schwert springen. Nach rechts oben weiterspringen zum Querflur. Bis zum Ende rechts weiterlaufen und rechts hochspringen. Coin (4) auf der Treppe aufnehmen, weiter hoch laufen und nach links hochspringen. In der Mansarde den Knochen aufnehmen. Stufen wieder hinabsteigen nach rechts in den Ost Turm gehen und Schlüssel aufnehmen. Hier ist wieder vorsicht geboten, denn man fällt in ein tiefes Loch. Zurück zur Eingangshalle. Gehe rechts zum Krokodil. Das Krokodil öffnet in unregelmäßigen Abständen das Maul.



Hier bedarf es eine gewisse Übung, um im geschlossenem Zustand über das Maul zu springen. Auf der anderen Seite den Schlüssel ablegen und den Stein aufnehmen. Zur Eingangshalle zurück Treppe wieder hochsteigen auf die rechte Emporenseite springen. Hinter dem Geländer Coin (5) einsammeln. Rechts zum Ost-Flügel hochspringen und Coin (6) einsammeln. Zur Holzbrücke zurückgehen und links weiterlaufen zum Wildschwein. Knochen in der Höhle des Widschweines gegen einen Stein tauschen und sofort wieder hoch hüpfen. Wildschwein verkriecht sich in seiner Höhle. Am Wildschwein vorbei, nach links weiterlaufen. Coin (7) aufnehmen und links über die Steine hüpfen. Auf den fliegenden Vogel achten. Links weitergehen und die Steine in den Bach werfen. Dritten Stein von der Holzbrücke holen und ebenfalls in den Bach werfen. Auf das Floos hinuntergehen und auf der anderen Seite hochspringen. Schlüssel aufnehmen und nach links weitergehen. Im rechten Teil vom Warenhaus auf die grüne Kiste rechts draufstehen und rechts auf das Warenhausdach hochspringen. Von dort aus links zur Wolke und Coin (8) einsammeln. Jetzt im gleichen Teil zwischen der grünen und der violetten Kiste stehen und nach links unten springen. Zwischen den Steinen Coin (9) einsammeln. Hier ist es äußerst schwierig wieder heraus zu kommen. Im linken Teil vom Warenhaus gehen auf die linke blaue Kiste unter dem Dach stehen und zum Coin (10) springen. Links auf dem Steg weitergehen (Vorsicht vor dem Loch) von Dozy (ganz außen am Steg) das Drachenfutter holen. Zum Krokodil zurück. Über das Krokodil zum Drachen gehen. Im rechten Moment das Futter am Drachen abstellen. Zweiten Schlüssel aufnehmen und am Drachen vorbeigehen. Auf dem Bohrloch Sack aufnehmen. Jetzt können mehr als nur zwei Gegestände mitgenommen werden. An die Kante rechts vom Bohrloch stehen und hinter den Blättern Coin (11) einsammeln. Rechts hochspringen auf den Stufen hinter dem Geländer Coin (12) einsammeln. Über die untere Ebene der Baumhausstraßen nach rechts über die Kontroll-Hütte gehen. Rechts der Kontroll-Hütte hinter dem Geländer Coin (13) einsammeln. Vor dem Hütteneingang Coin (14) aufnehmen. Drei Bilder weiter nach rechts laufen und dritten Schlüssel aufnehmen. Auf die Krone vom Vulkan hochsteigen und Coin (15) einsammeln. Beim zurückgehen auf den Baum vom sitzenden Dylan springen und hinter den Blättern Coin (16) einsammeln. Kuh ebenfalls mitnehmen. Zurück zur Kontroll-Hütte mit dem richtigen Schlüssel die erste Kiste aufschließen. Aufzug läuft. Mit dem zweiten und dritten Schlüssel die richtige Kiste aufsuchen und aufschließen. Drei Aufzüge sind nun aktiv. In das Labyrinth der Baumhausstraßen hochsteigen. Hinter dem Fenster bei Daisy's Hütte Coin (17) einsammeln. Hinter dem Geländer bei Denzil Pfad Coin (18) einsammeln. Mit dem Aufzug hoch fahren. Nach rechts laufen und vor der Fackel links hoch springen und Coin (19) einsammeln. Nach rechts rüberspringen. Entweder durch den Aufzug oder unter dem Aufzug durchgehen. Rechts weitergehen und Türöffner einsammeln. Zurück zum Aufzug und hochfahren. Rechts raus gehen und Coin (20) einsammeln. Durch den Aufzug nach links laufen und die alte Spitzhacke aufnehmen. Beim alten großen Dizzy Feuerknopf drücken und den Spazierstock mitnehmen. Zurück zur Eingangshalle. Hoch zum Bankettsaal auf dem Tisch stehen und wieder links hoch springen. Rechts zum Ende des Querganges gehen und links hochspringen. Mit dem



Türöffner, Tür aufschließen und den leeren Eimer aus dem Westturm mitnehmen. Zum Bohrloch zurückgehen und mit dem Spazierstock Deckel entfernen. Dizzy fällt ins Bohrloch. Man befindet sich in der verkehrten Welt. Rechts über das Faß auf das Dach springen. Nach rechts weiterlaufen. In der Kirche Coin (21) und den vierten Schüssel einsammeln. In der verkehrten Welt auf die linke Seite vom Bohrloch gehen. Im Laden kurz verweilen, der Ladenbesitzer erscheint. Kuh dem Ladenbesitzer geben. Bohne erscheint, einsammeln und auch den Coin (22) mitnehmen. Wieder in die normale Welt zurückkehren. Am Fuß des Vulkans Eimer mit Wasser füllen. Im Schrebergarten Bohne einpfanzen und mit Wasser begießen.

Die Pfanze wächst. An den Pfanzenblättern hochsteigen, über die Wolken hüpfen und drei Coin (25) einsammeln. Ins Wolkenschloß gehen uns das Ei mitnehmen. Zurück in die Kontroll Hütte gehen. Mit vierten Schlüssel Kiste aufschließen. In der Kontroll Hütte unterhalb vom Aufzug in das Loch steigen. Coin (26) einsammeln und den Aufzug benutzen. Das Ei aus dem Wolkenschloß ins Nest legen. Am Drachen vorbeigehen, links hoch in den Stollen springen. Mit der Spitzhacke Steine wegräumen. Alte dicke Decke mitnehmen. Zweiten Coin (27) in der Mine einsammeln. Rechts bis zum Minenende gehen, Troll erscheint und gibt im ersten Bild, wo zuvor er stand Coin frei. Ins allererste Bild gehen und Coin (28) einsammeln. Wieder ins Wolkenschloß gehen. Dicke Decke auf die spitze Palisaden werfen. Über die Decke gehen und unter dem Tisch den Coin (29) einsammeln. Zum Schalter hochsteigen und betätigen. Daisy fährt mit dem Aufzug runter. Zur Daisy gehen und sie befreien. Daisy kehrt in ihre Hütte zurück. Leider fehlt mir noch ein Coin. Sobald ich zur Daisy's-Hütte gehe verlangt sie hartnäckig nach dem letzten Coin. Vielleicht kann mir jemand weiter helfen. Im Spiel können weitaus mehr Gegenstände aufgenommen werden. Sie haben keinen Verwendungszweck, sie dienen nur zur Verwirrung. Viel Spaß bis zum nächsten Mal.

Ein paar Worte Bezug nehmend auf den Spectrum USER Club. Das Häuflein wird immer kleiner. Die besten Leute sind umgestiegen oder abgewandert. Ich glaube, jetzt ist die letzte Gelegenheit, sich am Riemen zu reißen und Beiträge zusammenzustellen. Mit meiner positiven Einstellung habe ich den USER-Club noch nicht abgeschrieben. Durch vereinigte Kräfte lassen unentdeckte Reserven nutzen. Oder wollt Ihr ohne Informationen in Eurem Kämmerchen ~~in~~ Lethargie dahinvegetieren? Wollt Ihr wirklich den USER-Club steben lassen. Wenn das der Fall sein soll, dann besser ein Ende mit Schrecken als ein Schrecken ohne Ende. Es liegt in Eurer Hand.

Manfred

Fritz-Johannes Carstensen
Mozartstr.23
Tel: 0461/61585

W-2390 Flensburg den 2.6.93

Liebe Sinclairmituser,
Ich möchte ein Abenteuerspiel mit den Namen "Knight's Quest" beschreiben, daß von der Firma Phibbs Asc vertrieben wird und in der Programmiersprache BASIC verfasst ist. Die Befehle wie N,E,S,W,DROP,FEED,USE sind in Datenarrays vom Format DATA A$() abgelegt. Dieses Programm ist etwa 34 Kb lang und läuft somit nicht auf einem 16 kB Rechner. Dieses sehr gute, aber auch sehr schwierige Abenteuerspiel erduldet direkte Eingriffe in den Programmablauf, sowie Programmänderungen. Es läßt sich daher an alle möglichen Sinclairkonfigurationen, die es gibt, anpassen. Wichtig jedoch ist, daß das Programm über den Preloader geladen wird, da es zum Bildaufbau einen Maschinencode einlädt, und über Adresse USR 64000 verwendet. Die gespeicherten Datenstrings lassen sich nach dem Einladen des Hauptprogramms mit dem Befehl SAVE "TEST" DATA A$() abspeichern und zum Ausdruck wieder einladen. Das Einladen der Arrays muß ohne Hauptprogramm vorgenommen werden. Sind die Datenstrings ausgedruckt, ist festzustellen, daß diese nach einem definierten Fromat verschlüsselt sind.
Zum Beispiel ist A$(1,14) Der Schlüssel für den Befehl "READ BOOK". Er lautet:

c8i8D07.D08N.

Die Buchstaben D können von mir nicht gedeutet werden, die Ziffer 07 sagt aber aus, in welchen Raum dieser Befehl auszuführen ist. A$(1,14) bedeutet, daß 1 der Level ist, und 14 der 14. Vergleichstring ist. Läßt man sich für alle LEVEL die A$ - Arrays ausdrucken, kann der Befehl daneben geschrieben werden. Die Buchstaben c8i8 bedeuten folgendes:

c8 = READ, in P$(1) untersucht und
i8 = BOOK, in P$(2) untersucht.

Um eine noch sichere Orientierung zu realisieren, habe ich eine zusätzliche Programmzeile angefügt. Zeile 1605 lautet:

```
1605 PRINT "ROOM: ";ROOM: PRINT "LEVEL: ";LEVEL:
     PRINT "P$: ";P$(1);P$(2).
```

Hier kann der Spieler den derzeitigen Aufenhalt aus den Informationen entnehmen. Der Punktestand wird mit SCORE abgerufen. Das Spiel ist deswegen so schwierig, weil jeder Befehl erraten werden muß, ist ein solcher Spielbefehl ermittelt, braucht man diesen Befehl nur neben dem betreffenden STRING zu schreiben. Also alles notieren.
Zum Probieren habe ich einen Lösungsauszug mit beigefügt, der die mir bekannten Befehle zeigt. Es ist ebenso hilfreich das BASIC-LISTING auszudrucken, um das Programm zu untersuchen.
Mir ist bis zu diesem Zeitpunkt unbekannt, wie der Speer keeper erledigt wird, und wie man an die Juwelen bekommt, die im ROOM 39, LEVEL 3 abgelegt sind. Nur eins ist sicher, der Befehl "STAND ENTER" muß angewendet werden. Der Zauberstab spielt hier eine Rolle. Hier wäre ich um Informationen aus der Clubzeitschrift dankbar.Den Lösungsvorschlag füge ich mit bei. Bitte auch diesen mit abdrucken.

Das wars FJC

Eine Lösungsmöglichkeit für Knight's Quest, die zumindest einen Punktestand von 80% ermöglicht, biete ich hier an. Es ist keine vollständige Lösung, weil mir zu diesem Spiel einige Befehle unbekannt sind.
Zuerst zwei Fragen an die Mitglieder des Clubs, die das Abenteuerspiel kennen:

LEVEL 2 ROOM 31:
Wie bekommt man den "-DIAMOND SPEAR" ohne vom "SPEAR KEEPER" umgebracht zu werden ?

LEVEL 3 ROOM 38,39,40
Wie bekommt man die Juwelen im "TREASURE ROOM" ?, Was macht man hier mit dem Zauberstab (BLACK STICK) ?.

Bei dieser Lösung wird zumindest der Weg und die Aufgabe des Spieles sichtbar:

Beginn mit Level=1
N,N,E,TAKE FOOD,W,N,TAKE SWORD,TAKE SHIELD,DRAW SWORD,S,S,E,ATTACK ELVES,E,FEED DRAGON,ENTER CAVE,CLIMB,W,E,TAKE BOOK,S,S,TAKE STEEL BAR,LEAVE,W,W,
W,PUSH LEAVES,LEVER GRATING,DROP STEEL BAR,S,READ BOOK,SPELL DROSE,TAKE HORSE,GO ON BOARD,DROP (alles was man mitführt), SQUEEZE THROUGH CLEFT,SEND DWARF,STRANGLE SNAKE,TAKE ROPE,OPEN CASKET,TAKE COMPASS,W,W,TAKE HORSE,TAKE BOOK,TAKE SWORD,TAKE SHIELD,N,N,D,S,
(Im deserted waste land:)
E,E,E,S,S,RIDE HORSE,GO FORWARD,E,S,S

A hot valley:
DROP HORSE,DROP COMPASS,N,W,N,
Witches tower:
SQUEEZE THROUGH ROPE,CLIMB ROPE,TAKE CLOAK,S,TAKE ROPE,S,S,LOWER ROPE,W,S, (Im Gefrierhaus:)
W,D,WEAR CLOAK,W,BRING DWARF TO PULL AND FIX LEVER,
SQUEEZE THROUGH PANEL,TAKE KEY,N,E,S,E,D,W,CALL DWARF,N,E,
DROP CLOAK,TAKE CLOAK,U,S,DROP CLOAK
in der hot Valley:
CLIMB DOWN,TAKE ROPE,W,
GO ON BOARD,CAST,FORWARD.
(An dieser Stelle befindet man sich schon im höheren Level.)
LEVEL 2:
FORWARD,STAND UP NOTICE BOARD,READ NOTICE,S,E,E,TURN KNOB,ENTER,S, TAKE JUG,DOWN,CHOP POST,TRANSLATE,SPELL ZULP,SQUEEZE THROUGH ROPE, DWARF CLIMB (Man verliert hier alle mitgeführten Gegenstände und wird zum Zwerg),W,W,TAKE AXE,E,E,POUR AXE,TAKE SWORD,TAKE BOOK, TAKE JUG,TAKE ROPE,LEAVE DOOR,W,S,W,DROP AXE,E,S,E,CLIMB UP,TAKE EDELWEIS,S,CLIMB SEVEN UP,CLIMB UP,TAKE PANSY,FILL JUG,S,S,N,N,W, N,GO ON BOARD,RIGHT,DROP PANSY,POUR WATER,FILL JUG,TAKE PANSY,

Dense Forest:
S,S,S,S,E,E,CLIMB TREE,S,S,POUR WATER,CLIMB,N,N,ENTER,(Hier müssen Edelweis und Pansy mitgeführt werden, das Pansy (Stiefmütterchen darf nicht sterben.),ENTER,TAKE MIRROR,SQUEEZE THOUGH ROPE,TAKE SPEAR, (Nun wird der Speerwerfer wach und jagt einen.),E,S,S,N,E, (Hier weiß ich zum Beispiel nicht, wie der hostile Spear keeper beseitigt werden kann. Aufpassen, daß man nur fünf Dinge mit sich führt und irgendwelchen Bödsinn eingeben, bis der Speerwerfer den Spieler tötet, Die Frage "Do you want to be reincarnarted ? You wil loose points ! mit Ja beantworten, Hier verliert man 100 Punkte, hat aber den Speer, den man benötigt um die Prinzessin zu retten. Wer den Punktestand verbessern möchte, der kann das Spiel unterbrechen, und LET S(55)=3: GOTO 1500 eingeben, und schon sind die 100 Punkte wieder im Spiel.

Bessere Vorschläge sind erwünscht bitte schreibt in unserer Zeitschrift.)
GO ON BOARD,FORWARD,S,E,S,W,USE SPEAR,SQUEEZE THROUGH ROPE,CLIMB ROPE,SPELL YARR,U,KISS PRINCESS,N,N,TAKE ROPE,E,N,W.

W,(Zu der Stelle zurück, wo der König um die Rettung der Prinzessin bittet.),TAKE RING,N
Hier sollte man versuchen möglichst viele Gegenstände in die Spielstation "TUNNEL BENDS TO SOUTH" mit zuführen, daß heißt, alle Spielstaion noch einmal absuchen und einsammeln.
Der Spiegel hat eine besondere Bdeutung. Er verhindert, daß man sich durch die Dunkelheit bewegt. Das Einsammeln hat keine Bedeutng für den Spielstand, es erleichtert aber die spätere Arbeit.
GO ON BOARD,RIGHT,S,S,S,S,E,E,CLIMB TREE,S,S,E,(Hier ist die Station Tunnel bends to south). Sind Mirror oder PANSY hier abgelegt, dann bleibt alles hell.),S,POUR RING,RUB RING,ENTER
(Man ist eine Spielebene höher:)
LEVEL 3:

Hier sollte sich der Spieler eine Strategie einfallen lassen, um nicht in die zahlreichen Fallen zu stolpern, einmal kann ein Skorpion tödlich stechen, man kann in eine schleimige Flüssigkeit treten, die giftig ist oder in der Lava verbrennen:

1. Schritt: Skorpion erledigen.
BRONZE KEY UND RING mitführen,S,RUB RING,ENTER,S,S,S,TREAT SCORPION,D,UNLOCK DOOR,SQUEEZE THROUGH DOOR,TAKE POTION,DRINK POTION,

2. Zurück zum Tunnel BENDS TO SOUTH (ROOM 32,LEVEL 2:)
W,W,(Im Brick tunnel: W,W,E,W,N,N,N,N,LEAVE,N,DROP KEY,TAKE JUG

3. Schleim beseitigen:

S,RUB RING,ENTER,E,FILL JUG,W,S,S,S,D,W,W,W,E,W,W,S,POUR WATER,

4. Zrurück zum Eingang der Gruft:

N,N,N,N,E,FILL JUG,

5. LAVA löschen.:
W,S,S,S,D,W,W,W,E,W,S,ENTER,DWARF LIFT,(Nun stirbt der Zwerg),D,SPELL XYLOP,(Zur Sicherheit alles ablegen, außer den JUG OF WATER, weil die Hängebrücke einreißen kann.),CROSS,N,POUR WATER,D,TAKE AMULET,S,S,CLIMB LADDER,E,DROP AMULET,DROP JUG,W,W,N,DROP (alles was man sonst noch mitführt.),D,TAKE COINS,S,S,CLIMB LADDER,E,DROP (alles außer den Ring).

6. Den dritten Schatz besorgen:
Die ersten Schätze waren:
Das Amulet und die Goldmünzen,
W,W,W,W,W,N,N,TAKE HANDLE,D,SQUEEZE THROUGH DOOR,USE HANDLE,TAKE NEW,TAKE FLUID,W,W,W,W,E,W,S,ENTER,DOWN,CROSS,E,CLIMB LADDER,DROP NEW,DROP FLUID,W,W,W,W,W,N,N,N,N,E,CRAWL,N,D,PUSH DRAPE,SQUEEZE THROUGH OPENING,TAKE STICK,N,N,S,W,W,W,W,CLIMB URN,SQUEEZE DOOR WAY,TAKE INGOT,W,N,E,S,D,W,W,W,E,W,S,ENTER,D,CROSS,E,CLIMB LADDER, E,DROP BLACK STICK,TAKE FLUID,USE FLUID,DROP INGOT.(Erst hier ver-

wandeln, sonst reißt die Leiter oder die Hängebrücke.)
Jetzt weiß ich nicht, wie man mit den Zauberstab in den Tresorraum kommt. Um einen vollen Punktestand zu bekommen habe ich, wie beim Spear keeper gemogelt, Ich habe das Programm angehalten, LET

↑
Bitte mitteilen, wie diese Mogelei abgestellt werden kann.

↓ Ich suche den Befehl, der mit dem Zauberstock die Kammern öffnet.

Fritz.

ROOM = 38: LET LEVEL=3:GOTO 1500, eingegeben,TAKE SEEING MASK,das Programm angehalten,LET ROOM=39:LET LEVEL = 3:GOTO 1500: eingegeben, dann Programm angehalten, LET ROOM=34:LET LEVEL=3:GOTO 1500 eingegeben, und die Maske sowie die Juwelen abgelegt.
Jetzt werden alle anderen Gegenstände, vor allem das PANSY und der MIRROR, damit es im Raum 34 dunkel wird,U eingeben,und alle Schätze,(zuerst die Gegenstände ablegen), im Schloß hinterlegt.
Ich bin mir nicht sicher, ob man dieses PANSY immer mit sich führen muß, denn zum Schluß muß man sich durch die Dunkelheit bewegen, damit man zum Schloß (Camelot Courtyard) erscheint.
Wie gesagt, dieses ist ein Lösungsansatz, keine vollständige Lösung, probiert diese Lösung aus und verbessert sie, und schreibt die besseren Lösungen in die Zeitschrift.

Neue PLZ ab 1.7.93: 95688 Friedenfls

1. Thema: Wegen der wenigen Beiträge ist es angebracht, eine 2-monatige Erscheinungsweise in Betracht zu bringen, da auch DTP-Leicht gemacht im RU vom SPC Köln erscheint. Ich komme aus beruflichen Gründen z. Zt. nicht dazu, entsprechende Beiträge zu liefern.
2. Thema: Andere 8-bitter: Der SAM Coupe ist in gewisser Weise der Nachfolger des Spectrumms. Zusammen mit dem Specmakerprogramm ist er ein vollwertiger Spectrum. Für diesen 8-bitter hÄtte ich Beiträge vorhanden.

Mit freundlichen Grüßen

Rupert Hoffmann

Meine neue Adresse ist wie folgt :
Georg Weisbrich Poststrasse 16A 30890 Barsinghausen

Meine Anlage: Spektum mit großer Tastatur: Opus 720 K mit 2 Laufwerken: Kasettenrekorder: Epson LQ 100 24 Nadeldrucker und Farbfernseher mit Scardbuchse.
Liebe Mituser nun habe ich noch ein paar Fragen an Euch.
Da ich zur zeit mit DTB arbeite, aber früher mit Tasword 2 und Tasword 3, gearbeitet habe. So möchte man ja auch TW2- , TW3 -Texte in DTB laden, wie ist das möglich. Bei DTB ist zwar ein TW3 Loader dabei aber er geht nicht .
Wer kann mir helfen, Auslagen werden erstattet.
Zum Anschluß einer Maus: Welche Maus ist geeignet und was für ein Interfac braucht man.
Ich arbeite mit ARTstudio, Zeichenmeister, und auch mit Headliner.
Nun möcht ich mich auch bei den fleißigen Schreibern bedanken für Ihre gute Informationen. Herrn Herbert Hartig,
Herrn Günther Marten , Herrn Richard Raddatz !
Ich glaube das viele User im allgemeinen etwas Basig und MC verstehen, aber doch noch auf hilfen angewiesen sind.
Für Eure Mühe bedanke ich mich schon im Voraus und verbleibe mit freundlichen Grüßen

ALTE ANSCHRIFT:

LUTZ HIELSCHER
RUEGENER STRASSE 3
1000 BERLIN 65

NEUE ANSCHRIFT:

LUTZ HIELSCHER
RUEGENER STRASSE 3
13355 BERLIN 65

BEI DIESER GELEGENHEIT MOECHTE ICH MICH NOCH FUER DIE ZUSENDUNGEN VON DEN USER-ZEITSCHRIFTEN BEDANKEN.NUN HAETTE ICH MAL EINE FRAGE:WIE SIEHT ES MIT PROGRAMMEN AUS.ICH SUCHE U.A. DAS BETA-BASIC 2,0 PROGRAMM.IST DIESES PROGRAMM ERHAELTLICH ?